



**HUBUNGAN PENGGUNAAN *GADGET* DAN MOTIVASI BELAJAR
DENGAN HASIL BELAJAR IPA SISWA DI SD NEGERI PAI
KOTA MAKASSAR**

***RELATIONSHIP USING GADGETS AND LEARNING MOTIVATION WITH
RESULTS OF STUDENTS 'SCIENCE STUDENTS IN PAI MAKASSAR CITY***

PASCASARJANA UNM

JENI HAMZAH

jenihamzah81@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan (i) mengetahui gambaran penggunaan *gadget* dalam pembelajaran IPA siswa di SD Negeri PAI Kota Makassar; (ii) mengetahui gambaran motivasi belajar siswa di SD Negeri PAI Kota Makassar; (iii) mengetahui gambaran hasil belajar IPA siswa di SD Negeri PAI Kota Makassar; (iv) mengetahui hubungan penggunaan *gadget* dan motivasi belajar dengan hasil belajar IPA siswa di SD Negeri PAI Kota Makassar. Metode Penelitian menggunakan jenis penelitian *ex post facto*. Teknik pengumpulan data menggunakan angket dan dokumentasi. Populasi dalam penelitian ini adalah kelas V di SD Negeri PAI Kota Makassar tahun ajaran 2019/2020 dengan Jumlah siswa 55 orang. Teknik penarikan sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah *purposive sampling* sehingga diperoleh sebanyak 48 orang siswa. Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis deskriptif dan analisis inferensial. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan *gadget* pada pembelajaran IPA siswa di SD Negeri PAI Kota Makassar didominasi pada kategori sedang. Motivasi belajar pada pembelajaran IPA siswa di SD Negeri PAI Kota Makassar didominasi pada kategori tinggi. Hasil belajar pada pembelajaran IPA siswa di SD Negeri PAI Kota Makassar didominasi pada kategori tinggi. Ada hubungan antara penggunaan *gadget* dan motivasi belajar secara bersama-sama dengan terhadap hasil belajar IPA siswa di SD Negeri PAI Kota Makassar.

Kata Kunci: *Gadget, Motivasi Belajar, Hasil Belajar IPA*

ABSTRACT

This study aims to (i) find out the picture of the use of gadgets in learning science students in the SD Negeri PAI Makassar City; (ii) knowing the picture of student learning motivation in the SD Negeri PAI Makassar City; (iii) knowing the description of students' science learning outcomes at the Makassar City PAI Public Elementary School; (iv) knowing the relationship between the use of gadgets and learning motivation with students' science learning outcomes at the SD Negeri PAI Makassar City. The research method uses ex post facto research. Data collection techniques using questionnaires and documentation. The population in this study is class V in the SD Negeri PAI Makassar City in 2019/2020 school year with 55 students. The sampling technique used in this study was purposive sampling to obtain 48 students. Data analysis techniques used are descriptive analysis and inferential analysis. The results showed that the use of gadgets in the science learning of students in the SD Negeri PAI Makassar was dominated in the medium category. Motivation to learn in science learning students in the SD Negeri PAI Makassar City is dominated in the high category. Learning outcomes in science learning for students in the SD Negeri PAI Makassar City are dominated in the high category. There is a relationship between the use of gadgets and learning motivation together with the learning outcomes of science students in SD Negeri PAI Makassar.

Keywords: *Gadgets, Learning Motivation, Learning Outcomes IPA*

PENDAHULUAN

Globalisasi telah memicu kecenderungan pergeseran dalam dunia pendidikan dari pendidikan tatap muka yang konvensional ke arah pendidikan yang lebih terbuka. Perkembangan teknologi semakin berkembang dengan pesat sesuai dengan perkembangan zaman. Kebutuhan teknologi merupakan salah satu kebutuhan penting saat ini. Hal ini disebabkan karena teknologi sangat dibutuhkan untuk keperluan banyak. Teknologi sangat mudah didapatkan karena harga ada yang murah dan ada juga yang mahal sesuai dengan kantong ekonomi penggunanya. Menurut penjelasan UU 11/2019 Sisnas Iptek dijelaskan bahwa untuk menjamin setiap orang berhak memperoleh manfaat Ilmu Pengetahuan dan Teknologi, pemerintah memajukan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (JDIH BPK RI 2019).

Gadget merupakan salah satu bentuk nyata dari berkembangnya Ipteks pada zaman sekarang. *Gadget*, menjadi trend manusia sekarang, selain praktis *gadget* dapat membantu manusia dengan masalah yang dialaminya. Dan bagi siswa sekarang, *gadget* juga dapat digunakan untuk mengakses materi pelajaran. Selain itu, penggunaan *gadget* dalam kehidupan sehari-hari tidak hanya memengaruhi perilaku orang dewasa, anak-anak pun tidak luput dari pengaruh penggunaan *gadget*. *Gadget* berkembang sangat pesat, dari waktu ke waktu *gadget* semakin canggih dan praktis. *Gadget* sangat digandrungi oleh kalangan remaja maupun anak-anak. Dan tidak sedikit dari mereka *gadget* memberikan dampak terhadap proses belajarnya, khususnya motivasi untuk belajar.

Dampak buruk penggunaan *gadget* pada pembelajaran Menurut (Derry 2014) yaitu, kesehatan otak terganggu mengakibatkan siswa tidak konsentrasi dalam belajar, kesehatan mata terganggu mengakibatkan siswa yang duduk dibangku belakang susah melihat tulisan di papan tulis, kesehatan tangan terganggu mengakibatkan siswa tidak maksimal mengikuti proses pembelajaran.

Dampak yang ditimbulkan akibat penggunaan *gadget* tidak hanya dampak negatif saja melainkan ada pula dampak positifnya, menurut (Pratama 2015) dampak positif penggunaan *gadget* dalam pembelajaran yaitu

sebagai berikut: Komunikasi dalam proses belajar mengajar menjadi lebih praktis, siswa yang bergaul dengan dunia *gadget* cenderung lebih kreatif, mudahnya melakukan akses pembelajaran secara digital.

Pada kesempatan wawancara langsung yang dilakukan dengan siswa di SD Negeri PAI diperoleh informasi bahwa sebagian besar siswa difasilitasi *gadget* berupa *smartphone* dari orangtuanya. Siswa mengaku, menggunakan *gadget* saat dirumah untuk bermain *game*, membuka media sosial, dan berfoto-foto. Hanya sedikit siswa yang menggunakan *gadget* untuk membuka bahan belajar ataupun melakukan aktivitas untuk belajar. Dalam penggunaan *gadget* tersebut bagi siswa merupakan suatu tantangan, karena penggunaan benda ini bisa mengakibatkan kemalasan belajar, sehingga siswa kecanduan untuk selalu menggunakan *gadget* dan lupa akan kewajibannya dalam belajar. Namun, ada juga yang malah berdampak positif adanya *gadget* tersebut, karena digunakan untuk hal yang bermanfaat, seperti *browsing* untuk menambah wawasan dan mencari informasi. Selain manfaat tersebut, *gadget* pun juga bisa menjadi penyemangat siswa untuk belajar.

Berdasarkan dokumentasi yang di peroleh peneliti menemukan hasil ulangan harian siswa kelas V SD Negeri PAI, pada mata pelajaran IPA nilai rata-rata siswa sebesar 67,50. Nilai rata-rata siswa pada mata pelajaran tersebut kurang atau lebih kecil dari KKM yang ditetapkan pada kelas V SD Negeri PAI yang sebesar 75. Informasi yang diperoleh peneliti dari guru menyatakan sebagian besar siswa difasilitasi *gadget* oleh orang tuanya, dan ada kelas yang semua siswa memiliki *gadget* sendiri dan beberapa siswa menggunakan *gadget* milik orangtuanya. Dari keseluruhan orang tua tidak ada pengawasan atau aturan khusus dalam penggunaan *gadget* kecuali batas atau lama penggunaan.

Adanya penggunaan *gadget* di lingkungan sekolah dapat mempermudah untuk mencari tambahan materi dan membantu siswa untuk mencari sumber-sumber materi yang bisa didapatkan di situs internet, mempermudah siswa mengerjakan tugas. Namun selain itu adanya penggunaan *gadget* di lingkungan sekolah juga dapat memengaruhi perilaku siswa, saat siswa

mempertgunakan *gadget* tersebut tidak sesuai waktu dan tempat yang semestinya.

Oleh karena itu, penulis melakukan penelitian mengenai Pengaruh penggunaan *Gadget* dan motivasi belajar terhadap hasil belajar IPA siswa di SD Negeri PAI Kota Makassar.

Dari latar belakang yang telah dipaparkan sebelumnya maka rumusan masalah yang diteliti pada penelitian ini adalah sebagai berikut: (1) Bagaimanakah gambaran penggunaan *Gadget* dalam pembelajaran IPA siswa di SD Negeri PAI Kota Makassar? (2) Bagaimanakah gambaran motivasi belajar siswa di SD Negeri PAI Kota Makassar? (3) Bagaimanakah gambaran hasil belajar IPA siswa di SD Negeri PAI Kota Makassar? (4) Bagaimanakah hubungan penggunaan *gadget* dan motivasi belajar terhadap hasil belajar IPA siswa di SD Negeri PAI Kota Makassar?

Tujuan penelitian ini melihat dari rumusan masalah yang telah dipaparkan adalah untuk mengetahui: (1) gambaran penggunaan *Gadget* dalam pembelajaran IPA siswa di SD Negeri PAI Kota Makassar; (2) gambaran motivasi belajar siswa di SD Negeri PAI Kota Makassar; (3) gambaran hasil belajar IPA siswa di SD Negeri PAI Kota Makassar; (4) hubungan penggunaan *gadget* dan motivasi belajar dengan hasil belajar IPA siswa di SD Negeri PAI Kota Makassar.

Secara istilah *gadget* berasal dari bahasa Inggris yang artinya perangkat elektronik kecil yang memiliki fungsi khusus. Menurut (Manumpil 2015), *gadget* adalah sebuah teknologi yang berkembang pesat dan memiliki fungsi khusus diantaranya yaitu *smartphone*, *iphone*, dan *blackberry*. Menurut (Widiawati dan Sugiman 2014), *gadget* merupakan barang canggih yang diciptakan dengan berbagai aplikasi yang dapat menyajikan berbagai media berita, jejaring sosial, hobi, bahkan hiburan. Menurut (Hamalik 2015), Pengertian Motivasi merupakan perubahan energi dalam diri atau pribadi seseorang yang ditandai dengan timbulnya perasaan dan reaksi untuk mencapai tujuan. Menurut (Mulyasa 2016:112), Motivasi merupakan tenaga pendorong atau penarik yang menyebabkan adanya tingkah laku ke arah suatu tujuan tertentu. Siswa akan bersungguh-sungguh karena memiliki motivasi yang tinggi. Sementara (Robbins dan Judge, Timothy 2013), motivasi

ialah suatu proses yang menjelaskan intensitas, arah dan ketekunan individu agar dapat mencapai tujuannya.

Hasil belajar adalah perubahan-perubahan yang terjadi pada diri siswa, baik yang menyangkut aspek kognitif, afektif, dan psikomotor sebagai hasil dari kegiatan belajar. Pengertian hasil belajar dipertegas oleh (Susanto 2013) yang menyatakan bahwa hasil belajar adalah sebagai tingkat keberhasilan siswa dalam mempelajari materi pelajaran di sekolah yang dinyatakan dalam skor yang diperoleh dari hasil tes mengenai sejumlah materi pelajaran tertentu.

Metode Penelitian

Penelitian ini adalah jenis penelitian *ex post facto*. Populasi meliputi kelas V di SD Negeri PAI Kota Makassar tahun ajaran 2019/2020 dengan Jumlah siswa 55 orang. Teknik penarikan sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Purposive sampling*, Kriteria penarikan sampel yaitu jenjang usia 10 tahun sehingga diperoleh sebanyak 48 orang siswa yang nantinya dipilih menjadi sampel berdasarkan teknik penarikan sampel yang ditetapkan.

Teknik pengumpulan data dan instrument penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu angket dan dokumentasi. Instrumen pengukuran yang digunakan dalam penelitian ini telah divalidasi meliputi Validasi rasional dan Validasi Empiris. Teknik Analisa Data meliputi analisis statistik deskriptif dan analisis inferensial. Analisis ini diawali dengan uji syarat analisis yaitu uji normalitas, uji linieritas, uji multikolinieritas dan uji hipotesis (uji regresi).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

1. Gambaran penggunaan *Gadget* dalam pembelajaran IPA siswa di SD Negeri PAI Kota Makassar

Data hasil analisis deskriptif variabel penggunaan *Gadget* terhadap hasil belajar IPA siswa di SD Negeri PAI Kota Makassar yang diperoleh dari angket penelitian, secara umum berdasarkan hasil angket (tabel 4.1), maka dapat dijelaskan bahwa skor tersebar pada rentang 43 (skor terendah) sampai 71 (skor tertinggi).

Ringkasan hasil analisis deskriptif variabel penggunaan *Gadget* terhadap hasil belajar IPA siswa di SD Negeri PAI Kota Makassar, disajikan pada 4.1 berikut:

Tabel 4.1. Statistik Skor *penggunaan Gadget*

Uraian	Besaran Statistik
Jumlah skor	2690
Rata-rata (Mean)	56,04
Nilai Tengah (Median)	59
Standar Deviasi	8,008
Range	28
Skor minimum	43
Skor maksimum	71

Sumber: Hasil Analisis Angket, 2020

Hasil perhitungan statistik deskriptif yang didasarkan frekuensi pilihan responden terhadap kategori jawaban, diperoleh skor rata-rata (mean) sebesar 56,04 dengan jumlah skor 2690 dari 48 responden penelitian di SD Negeri PAI Kota Makassar. Gambaran distribusi frekuensi dan persentase penggunaan *Gadget* terhadap hasil belajar IPA siswa di SD Negeri PAI Kota Makassar, disajikan pada tabel 4.2 berikut:

Tabel 4.2. Distribusi Frekuensi dan Persentase Skor *penggunaan Gadget*

<i>Interval</i>	<i>penggunaan gadget</i>	<i>F</i>	<i>%</i>
63 – 81	Tinggi	7	14,6
45 – 62,99	Sedang	29	60
27 – 44,99	Rendah	12	25
<i>J u m l a h</i>		48	100

Sumber: Hasil Analisis Angket, 2020

Berdasarkan tabel 4.2 tentang penggunaan *Gadget* terhadap hasil belajar IPA siswa di SD Negeri PAI Kota Makassar tersebut, dapat dilihat bahwa sebagian besar responden menyatakan penggunaan *Gadget* terhadap hasil belajar IPA siswa di SD Negeri PAI Kota Makassar berada dalam kategori tinggi sebanyak 7 responden (14,6 persen), kategori sedang sebanyak 29 responden (60 persen) dan kategori rendah sebanyak 12 responden (25 persen). Sesuai nilai rata-rata skor hasil penelitian tentang penggunaan *Gadget* terhadap hasil belajar IPA siswa di SD Negeri PAI Kota Makassar sebesar 56,04. Berdasarkan tabel hasil belajar IPA siswa di atas, dapat diketahui bahwa pada umumnya

penggunaan *Gadget* terhadap hasil belajar IPA siswa di SD Negeri PAI Kota Makassar berada pada kategori sedang dengan persentase 60% dengan frekuensi 29 orang responden dari 48 orang responden.

2. Gambaran motivasi belajar siswa di SD Negeri PAI Kota Makassar

Data hasil analisis deskriptif variabel motivasi belajar siswa di SD Negeri PAI Kota Makassar yang diperoleh dari angket penelitian, secara umum berdasarkan hasil angket (tabel 4.3), maka dapat dijelaskan bahwa skor tersebar pada rentang 51 (skor terendah) sampai 66 (skor tertinggi). Ringkasan hasil analisis deskriptif variabel motivasi belajar siswa di SD Negeri PAI Kota Makassar, disajikan pada tabel 4.3 berikut:

Tabel 4.3. Statistik Skor motivasi belajar siswa

Uraian	Besaran Statistik
Jumlah skor	2798
Rata-rata (Mean)	58,29
Nilai Tengah (Median)	59
Standar Deviasi	4,496
Range	15
Skor minimum	51
Skor maksimum	66

Sumber: Hasil Analisis Angket, 2020

Hasil perhitungan statistik deskriptif yang didasarkan frekuensi pilihan responden terhadap kategori jawaban, diperoleh skor rata-rata (mean) sebesar 58,29 dengan jumlah skor 2798 dari 48 responden penelitian di SD Negeri PAI Kota Makassar. Gambaran distribusi frekuensi dan persentase motivasi belajar siswa di SD Negeri PAI Kota Makassar, disajikan pada tabel 4.4 berikut:

Tabel 4.4. Distribusi Frekuensi dan Persentase Skor motivasi belajar siswa

<i>Interval</i>	<i>Motivasi belajar</i>	<i>F</i>	<i>%</i>
66 – 84	Tinggi	46	95,8
47 – 65,99	Sedang	2	4,2
28 – 46,99	Rendah	0	0

<i>J u m l a h</i>	48	100
--------------------	----	-----

Sumber: Hasil Analisis Angket, 2020

Berdasarkan tabel 4.4 tentang motivasi belajar siswa di SD Negeri PAI Kota Makassar tersebut, dapat dilihat bahwa sebagian besar responden menyatakan motivasi belajar siswa di SD Negeri PAI Kota Makassar dalam kategori tinggi sebanyak 46 responden (95,8 persen), kategori sedang sebanyak 2 responden (4,2 persen). Sesuai nilai rata-rata skor hasil penelitian tentang motivasi belajar siswa di SD Negeri PAI Kota Makassar sebesar 58,29. Berdasarkan tabel motivasi belajar siswa di atas, dapat diketahui bahwa pada umumnya motivasi belajar siswa di SD Negeri PAI Kota Makassar berada pada kategori tinggi dengan persentase 95,8 % dengan frekuensi 46 orang responden dari 48 orang responden.

3. Gambaran hasil belajar IPA siswa di SD Negeri PAI Kota Makassar

Data hasil analisis deskriptif variabel hasil belajar IPA pada siswa di SD Negeri PAI Kota Makassar yang diperoleh dari tes hasil belajar, secara umum berdasarkan hasil angket (tabel 4.5), maka dapat dijelaskan bahwa skor tersebar pada rentang 50 (skor terendah) sampai 100 (skor tertinggi). Gambaran distribusi frekuensi dan persentase hasil belajar IPA pada siswa SD Negeri PAI Kota Makassar, disajikan pada tabel 4.5 berikut:

Tabel 4.5. Distribusi Frekuensi dan Persentase Skor Hasil belajar IPA

<i>Interval</i>	Hasil belajar IPA	<i>F</i>	<i>%</i>
66 – 100	Tinggi	29	60,4
51 – 66	Sedang	10	20,8
0 – 50	Rendah	9	18,8
<i>J u m l a h</i>		48	100

Sumber: Hasil Analisis Angket, 2020

Berdasarkan tabel 4.5 tentang hasil belajar IPA pada siswa SD Negeri PAI Kota Makassar tersebut, dapat dilihat bahwa sebagian besar responden menyatakan hasil belajar IPA pada siswa SD Negeri PAI Kota Makassar berada dalam kategori tinggi sebanyak 29 responden (60,4 persen), kategori sedang sebanyak 10

responden (20,8 persen), dan kategori rendah sebanyak 9 responden (18,8 persen). Sesuai nilai rata-rata skor hasil penelitian tentang hasil belajar IPA pada siswa di SD Negeri PAI Kota Makassar sebesar 70,21. Berdasarkan tabel hasil belajar IPA siswa di atas, dapat diketahui bahwa pada umumnya hasil belajar IPA pada siswa SD Negeri PAI Kota Makassar berada pada kategori tinggi dengan persentase 60,4 % dengan frekuensi 29 orang responden dari 48 orang responden. Ringkasan hasil analisis deskriptif variabel hasil belajar IPA pada siswa SD Negeri PAI Kota Makassar, disajikan pada tabel 4.6 berikut:

Tabel 4.6. Statistik Skor Hasil belajar IPA

Uraian	Besaran Statistik
Jumlah skor	3370
Rata-rata (Mean)	70,21
Nilai Tengah (Median)	70
Standar Deviasi	14,694
Range	50
Skor minimum	50
Skor maksimum	100

Sumber: Hasil Ulangan Harian IPA, 2020

Hasil perhitungan statistik deskriptif yang didasarkan frekuensi pilihan responden terhadap kategori jawaban, diperoleh skor rata-rata (mean) sebesar 70,21 dengan jumlah skor 3370 dari 48 responden penelitian siswa SD Negeri PAI Kota Makassar.

4. Hubungan penggunaan *gadget* dan motivasi belajar dengan hasil belajar IPA siswa di SD Negeri PAI Kota Makassar

Dalam pengujian statistiknya, hipotesis dirumuskan sebagai berikut:

H_0 : Tidak terdapat hubungan yang signifikan secara bersama-sama antara penggunaan *gadget* dan motivasi belajar dengan hasil belajar IPA siswa di SD Negeri PAI Kota Makassar.

Dari hasil analisis dengan SPSS diperoleh nilai signifikansi = 0.000. Terlihat bahwa $\alpha >$ signifikansi dengan demikian H_0 ditolak sehingga H_1 yang menyatakan bahwa terdapat hubungan yang signifikan secara

bersama-sama antara penggunaan *gadget* dan motivasi belajar dengan hasil belajar IPA siswa di SD Negeri PAI Kota Makassar dapat diterima.

Persamaan regresi linier Y (hasil belajar IPA) atas X_1 dan X_2 , (penggunaan *gadget* dan motivasi belajar) yang diperoleh dari perhitungan yang telah dilakukan adalah $Y = -63.112 - 0.072 X_1 + 2.356 X_2$. Persamaan regresi Y atas X_1 dan X_2 tersebut menunjukkan bahwa setiap kenaikan satu unit X_1 akan mengakibatkan 0.072 unit penurunan Y, kenaikan satu unit X_2 akan mengakibatkan 2.356 unit kenaikan Y. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat hubungan antara X_1 dan X_2 dengan Y.

Besarnya koefisien determinasi (R^2) adalah 0.477, ini berarti pengaruh atau kontribusi X_1 dan X_2 terhadap Y adalah sebesar 47.7%. Dengan kata lain variasi dalam variabel Y sekitar 47.7% dapat dijelaskan oleh variabel X_1 dan X_2 melalui persamaan regresi $Y = -63.112 - 0.072 X_1 + 2.356 X_2$. Dengan demikian hipotesis pertama yang menyatakan terdapat pengaruh yang signifikan secara bersama-sama antara penggunaan *gadget* dan motivasi belajar terhadap hasil belajar IPA siswa di SD Negeri PAI Kota Makassar dapat diterima dengan besar pengaruh 47.7%.

Pembahasan

Berdasarkan hasil belajar IPA siswa, dapat diketahui bahwa pada umumnya penggunaan *Gadget* terhadap hasil belajar IPA siswa di SD Negeri PAI Kota Makassar berada pada kategori sedang. Berdasarkan hasil tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa penggunaan *gadget* dalam pembelajaran IPA cukup dimanfaatkan oleh sebagian siswa. Penggunaan *gadget* dari segi fungsi lebih dominan bertujuan untuk melakukan aktivitas chatting dan bersosial media dengan jenis *gadget* yaitu *smartphone* dan *android*. Hal ini sesuai dengan pendapat yang dikemukakan oleh (Manumpil 2015), *gadget* adalah sebuah teknologi yang berkembang pesat dan memiliki fungsi khusus diantaranya yaitu *smartphone*, *i phone*, dan *blackberry*. Sementara (Jati 2014), mengemukakan bahwa *gadget* adalah media yang dipakai sebagai alat komunikasi

modern dan semakin mempermudah kegiatan komunikasi manusia. Selanjutnya Menurut (Widiawati dan Sugiman 2014), *gadget* merupakan barang canggih yang diciptakan dengan berbagai aplikasi yang dapat menyajikan berbagai media berita, jejaring sosial, hobi, bahkan hiburan. Penggunaan *gadget* untuk melakukan *chatting* atau saling berkiriman pesan merupakan tujuan yang umumnya dilakukan oleh pengguna *gadget*, baik kalangan peserta didik maupun pengguna secara umum. Hal ini tidak terlepas dari fungsi utama perangkat *gadget* yang pada umumnya adalah sebagai alat untuk berkomunikasi jarak dekat maupun jarak jauh.

Sedangkan untuk durasi penggunaan *gadget* sebagian besar siswa menggunakan *gadget* selama 1 hingga 6 jam tanpa membaca buku pelajaran IPA. Hanya beberapa siswa yang menyempatkan diri untuk mengakses internet pada *gadget* untuk mencari materi-materi IPA. Dari temuan tersebut dapat dinyatakan bahwa penggunaan *gadget* oleh siswa dapat dilakukan dengan durasi yang lama namun pemanfaatannya tidak untuk mencari materi-materi pembelajaran IPA. Menurut (Juditha 2011) dengan sedikit penyesuaian, durasi penggunaan *gadget* dapat dibagi menjadi tiga, yaitu: (1) Penggunaan tinggi yaitu pada intensitas penggunaan lebih dari 3 jam dalam sehari. Dimana tiap harinya anak menggunakan *gadget* lebih dari 3 jam per harinya; (2) Penggunaan sedang yaitu pada intensitas penggunaan sekitar 3 jam dalam sehari. Anak menggunakan *gadget* diatas dua jam seharinya; (3) Penggunaan rendah yaitu pada intensitas penggunaan kurang dari 3 jam dalam sehari. Penggunaan *gadget* 1-2 jam dalam sehari, durasi inilah yang disarankan untuk penggunaan maksimal pada anak dalam mengakses *gadget*.

Hal ini sesuai dengan riset Indonesia Consumer Insight Mei 2013 yang dilakukan oleh lembaga Nielsen tersebut menunjukkan per hari rata-rata orang Indonesia memanfaatkan *smartphone* selama 189 menit (setara 3 jam 15 menit) dengan data sebagai berikut: (1) 62 menit

dihabiskan untuk berkomunikasi, seperti menerima atau melakukan panggilan telepon, berkirir pesan melalui *SMS* atau *Instant Message*, dan mengirim *e-mail*; (2) Sekitar 45 menit dihabiskan untuk hiburan misalnya memainkan *game* tertentu dan melihat video atau audio; (3) 38 menit digunakan untuk menjelajahi aplikasi yang baru di *download*; (4) 37 menit dipergunakan untuk mengakses *internet*.

Penggunaan *gadget* dalam jangka waktu yang lama dapat mengakibatkan mata perih. Gejala tersebut pada umumnya sering timbul ketika seseorang menggunakan *gadget* dalam durasi yang lama karena ketika menggunakan perangkat *gadget*, pengguna pastinya akan menatap ke layar atau monitor *gadget* sehingga tanpa disadari semakin lama mata akan lelah dan terganggu kesehatannya.

Motivasi belajar adalah kecenderungan siswa dalam melakukan kegiatan belajar yang didorong oleh hasrat untuk mencapai prestasi atau hasil belajar sebaik mungkin (Nashar 2004:39). Sementara (Uno 2014) mengemukakan bahwa Motivasi dan belajar merupakan dua hal yang saling memengaruhi.

Motivasi belajar siswa di SD Negeri PAI Kota Makassar tersebut, dapat dilihat bahwa sebagian besar responden menyatakan motivasi belajar siswa di SD Negeri PAI Kota Makassar dalam kategori tinggi. Sesuai nilai rata-rata skor hasil penelitian tentang motivasi belajar siswa di SD Negeri PAI Kota Makassar dapat diketahui bahwa pada umumnya motivasi belajar siswa di SD Negeri PAI Kota Makassar berada pada kategori tinggi.

Hasil penelitian ini menunjukkan adanya pengaruh yang besar antara motivasi terhadap hasil belajar IPA dengan melihat skor hasil angket motivasi yang dominan pada kategori tinggi. Menurut (Mulyasa 2016:112), Motivasi merupakan tenaga pendorong atau penarik yang menyebabkan adanya tingkah laku ke arah suatu tujuan tertentu. Siswa akan bersungguh-sungguh karena memiliki motivasi yang tinggi. Motivasi

merupakan suatu keadaan atau kondisi yang mendorong, merangsang atau menggerakkan seseorang untuk melakukan sesuatu atau kegiatan yang dilakukannya sehingga ia dapat mencapai tujuannya. Hal yang sama dikemukakan oleh (Nashar 2004:39) menyatakan bahwa motivasi belajar adalah suatu perubahan tenaga di dalam diri seseorang (pribadi) yang ditandai dengan timbulnya perasaan dan reaksi untuk mencapai tujuan. Selanjutnya motivasi belajar adalah kecenderungan siswa dalam melakukan kegiatan belajar yang didorong oleh hasrat untuk mencapai prestasi atau hasil belajar sebaik mungkin.

Dalam aktivitas belajar, seorang individu membutuhkan suatu dorongan atau motivasi sehingga sesuatu yang diinginkan dapat tercapai, dalam hal ini ada beberapa faktor yang memengaruhi belajar antara lain (1) Faktor individual, seperti; kematangan atau pertumbuhan, kecerdasan, latihan, motivasi, dan faktor pribadi; (2) Faktor sosial, seperti; keluarga atau keadaan rumah tangga, guru dan cara mengajarnya, alat-alat dalam belajar, dan motivasi sosial (Purwanto 2013).

Menurut (Derry 2014) dampak buruk penggunaan *gadget* pada anak sebagai berikut: (1) menjadi pribadi yang tertutup; (2) kesehatan terganggu; (3) gangguan tidur; (4) suka menyendiri; (5) ancaman *cyberbullying*. Agar siswa dapat terhindar dari dampak buruk tersebut maka sebaiknya guru dan orang tua selalu mengawasi penggunaan *gadget*.

Sedangkan menurut (Pratama 2015) dampak penggunaan *gadget* terdiri dari dampak positif dan dampak negatif, yaitu: Dampak positif meliputi: komunikasi menjadi lebih praktis, anak yang bergaul dengan dunia *gadget* cenderung lebih kreatif, mudahnya melakukan akses ke luar negeri, manusia menjadi lebih pintar berinovasi akibat perkembangan *gadget* yang menuntut mereka untuk hidup lebih baik. Sedangkan Dampak negatif: yang ditimbulkan akibat penggunaan *gadget* dilihat dari segi kesehatan dapat terjadi peningkatan resiko kanker akibat

radiasi, segi budaya dampak buruknya, lunturnya adat atau kebiasaan yang berlaku akibat terlalu sibuk dengan *gadget*, segi sosial dapat berakibat cenderung autis atau asyik dengan *gadget*-nya sendiri, cenderung cepat bosan ketika ada yang menasehati, banyak mengeluh, segi ekonomi yang terjadi akibat perkembangan *gadget* seperti adanya penipuan melalui *gadget*, keuangan yang tidak stabil dalam keluarga karena orang tua memenuhi keinginan anaknya untuk membeli *gadget* terbaru.

Cara mengimbangi kebiasaan siswa dalam penggunaan *gadget* dalam pembelajaran IPA adalah mengaktifkan motivasinya. Untuk itu terlebih dahulu mengetahui jenis-jenis motivasi. Menurut (Sardiman 2011) motivasi itu sangat bervariasi yaitu: Motivasi dilihat dari dasar pembentukannya, motivasi menurut pembagian, motivasi jasmani rohani, motivasi intrinsik ekstrinsik.

Dari hasil analisis dengan SPSS diperoleh nilai signifikansi = 0.000. Terlihat bahwa $\alpha >$ signifikansi dengan demikian H_0 ditolak sehingga dinyatakan bahwa ada hubungan yang signifikan secara bersama-sama antara penggunaan *gadget* dan motivasi belajar dengan hasil belajar IPA siswa di SD Negeri PAI Kota Makassar dapat diterima. Hasil penelitian ini sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Widiyanto Pengaruh Penggunaan *Gadget* dan Motivasi Belajar Terhadap Prestasi Belajar Siswa Mata Pelajaran Simulasidan Komunikasi Digital Kelas X Jurusan Administrasi Perkantoran SMK Negeri 1 Sukoharjo Tahun Ajaran 2017/2018. Hasil penelitian ini menunjukkan sebagai berikut: (1) terdapat pengaruh negatif yang signifikan penggunaan *gadget* terhadap prestasi belajar mata pelajaran simulasi dan komunikasi digital siswa kelas X Administrasi Perkantoran SMK Negeri 1 Sukoharjo; (2) terdapat pengaruh positif yang signifikan prestasi belajar terhadap prestasi belajar mata pelajaran simulasi dan komunikasi digital siswa kelas X Administrasi Perkantoran SMK Negeri 1 Sukoharjo; (3) terdapat pengaruh

signifikan penggunaan *gadget* dan motivasi belajar secara bersama-sama terhadap prestasi belajar mata pelajaran simulasi dan komunikasi digital siswa kelas X Administrasi Perkantoran SMK Negeri 1 Sukoharjo.

Selanjutnya hasil penelitian yang dilakukan oleh Istiqomah dengan judul Hubungan Intensitas Penggunaan Gadget dan Motivasi Belajar dengan Hasil Belajar IPS Kelas V SD Negeri Gugus Drupadi Kecamatan Gunungpati Semarang. Simpulan penelitian ini adalah ada hubungan yang positif dan signifikan anatar intensitas penggunaan gadget dan motivasi belajar dengan hasil belajar muatan pembelajarn Ilmu Pengetahuan Sosial.

Menurut (Asrori dan Harun Rasyid 2009) hasil belajar yang dicapai oleh siswa merupakan hasil interaksi antara berbagai faktor yang memengaruhi, baik faktor internal maupun eksternal. Dari penelitian ini faktor internalnya motivasi belajar dan faktor eksternalnya penggunaan *gadget*. (Susanto 2013) menyatakan bahwa hasil belajar adalah sebagai tingkat keberhasilan siswa dalam mempelajari materi pelajaran di sekolah yang dinyatakan dalam skor yang diperoleh dari hasil tes mengenai sejumlah materi pelajaran tertentu. Keberhasilan siswa dapat dipengaruhi dari dalam diri siswa dan dapat pula dipengaruhi dari luar diri siswa. Penelitian ini menunjukkan bahwa pengaruh dari dalam diri siswa yakni motivasi belajar memberikan dampak yang besar terhadap keberhasilan siswa dalam meningkatkan hasil belajar IPA. Penggunaan *gadget* sebagai faktor dari luar diri tsiswa juga memberi pengaruh terhadap hasil belajar IPA siswa di SD Negeri PAI Kota Makassar namun tidak sebesar pengaruh yang diberikan oleh motivasi belajar siswa itu sendiri.

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan tentang pengaruh penggunaan *gadget* dan motivasi belajar terhadap hasil belajar IPA siswa di SD Negeri PAI Kota Makassar, disimpulkan sebagai berikut:

1. Penggunaan *gadget* pada pembelajaran IPA siswa di SD Negeri PAI Kota Makassar didominasi pada kategori sedang.
2. Motivasi belajar pada pembelajaran IPA siswa di SD Negeri PAI Kota Makassar didominasi pada kategori tinggi.
3. Hasil belajar pada pembelajaran IPA siswa di SD Negeri PAI Kota Makassar didominasi pada kategori tinggi.
4. Ada hubungan antara penggunaan *gadget* dan motivasi belajar secara bersama-sama dengan hasil belajar IPA siswa di SD Negeri PAI Kota Makassar.

B. Saran

Sehubungan dengan simpulan penelitian di atas, maka disarankan sebagai berikut:

1. Kepada pihak sekolah hendaknya memperhatikan penggunaan *gadget* dan motivasi belajar siswa agar dapat meningkatkan hasil belajar IPA siswa.
2. Kepada orang tua siswa hendaknya turut memperhatikan penggunaan *gadget* dan motivasi belajar karena dapat memberikan pengaruh yang berdampak pada peningkatan hasil belajar anak (siswa).
3. Kepada peneliti selanjutnya untuk mengkaji faktor-faktor lain yang mempengaruhi hasil belajar IPA yang berbeda dengan penelitian ini agar memperkaya pengetahuan kita.

DAFTAR PUSTAKA

- Asrori, Mansyur, dan Harun Rasyid. 2009. *Penelitian Tindakan Kelas*. Yogyakarta: Multi Press.
- Derry, Iswidharmanjaya. 2014. "Bila Si Kecil Bermain Gadget: Panduan Bagi Orang Tua Untuk Memahami Faktor-Faktor Penyebab Anak Kecanduan Gadget." *Google Book*.
- Hamalik, Oemar. 2015. *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi aksara.
- Jati, Lucia. 2014. "Segmentasi Mahapeserta didik Program Studi Ilmu Komunikasi Universitas Atma Jaya Yogyakarta (UAJY) dalam Menggunakan Gadget." <http://ejournal.uajy.ac.id/5742/1/jurnal.pdf>.
- Juditha, Christiany. 2011. "Hubungan Penggunaan Situs Jejaring Sosial Facebook Terhadap Perilaku Remaja di Kota Makasar." *Jurnal Penelitian IPTEKKOM* 13: 1–23.
- Manumpil. 2015. "Hubungan Penggunaan Gadget dengan Tingkat Prestasi Peserta didik di SMA Negeri 9 Manado." *Ejournal Keperawatan*, (online) Vol. 3, No. 2. <http://ejournal.unsrat.ac.id>.
- Mulyasa. 2016. *Menjadi Guru Profesional: Menciptakan Pembelajaran Kreatif dan Menyenangkan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Nashar. 2004. *Peranan Motivasi dan Kemampuan awal dalam kegiatan Pembelajaran*. Jakarta: Delia Press.
- Pratama, Yordi Anugrah. 2015. "Dampak Positif dan Negatif dalam Menggunakan Gadget." www.jendelaberita.com/2015/dampak-positif-dan-negatif-dalammenggunakan-gadget/.
- Purwanto. 2013. *Evaluasi Hasil Belajar*. Jakarta: Pustaka Pelajar.
- Robbins, Stephen p, dan Judge, Timothy A. 2013. *Organizational Behavior Edition 15*. New Jersey: Pearson Educvation.
- Sardiman. 2011. *Interaksi Dan Motivasi Belajar-Mengajar*. Jakarta: Rajawali Press.
- Susanto, Ahmad. 2013. *Teori Belajar&Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana.

Uno, Hamzah B. 2014. *Teori Motivasi dan Pengukurannya: Analisis di Bidang Pendidikan*. Jakarta: Bumi aksara.

Widiawati, I, dan Sugiman H. 2014. *Pengaruh penggunaan Gadget Terhadap Daya Kembang Anak*. Jakarta: Universitas Budi Luhur.

ARTIKEL

**HUBUNGAN PENGGUNAAN *GADGET* DAN MOTIVASI
BELAJAR DENGAN HASIL BELAJAR IPA SISWA
DI SD NEGERI PAI KOTA MAKASSAR**

***RELATIONSHIP USING GADGETS AND LEARNING
MOTIVATION WITH RESULTS OF STUDENTS
SCIENCE STUDENTS IN PAI
MAKASSAR CITY***

JENI HAMZAH



**PROGRAM STUDI ADMINISTRASI PENDIDIKAN
KEKHUSUSAN PENDIDIKAN DASAR
PROGRAM PASCASARJANA
UNIVERSITAS NEGERI MAKASSAR
2020**